

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Ascaron Software, Wydawca cdv Software Entertainment AG, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawa	4
Walka na morzu	4
Walka wręcz	5
Opis przejścia	6
Rozdział I -Gubernator Kingston	6
Rozdział II - Czarna Flaga	14
Rozdział III - Kryjówka Wisielca	22
Rozdział IV – Blokada wyspy Drain	25
Rozdział V - Zatoka Kingston	30
Rozdział VI - Kryjówka Wisielca	34
Rozdział VII - Isla de Cojones	37
Rozdział VIII - Port Royal	40

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Ahoj, szczury lądowe! Czy jesteście gotowi stać się piratami z krwi i kości, śmiałkami na tyle dzielnymi, aby odnaleźć legendarny skarb Henry'ego Morgana? Zastanówcie się dobrze, a jeżeli nie straszny Was smak krwi w ustach ani widok rekinów w oceanie, poprowadzę Was poprzez kolejne etapy niezwyklej, karaibskiej przygody. Rumu, pięknych kobiet i walki nie zabraknie.

Antoni „HAT” Józefowicz (www.gry-online.pl)

Podstawy

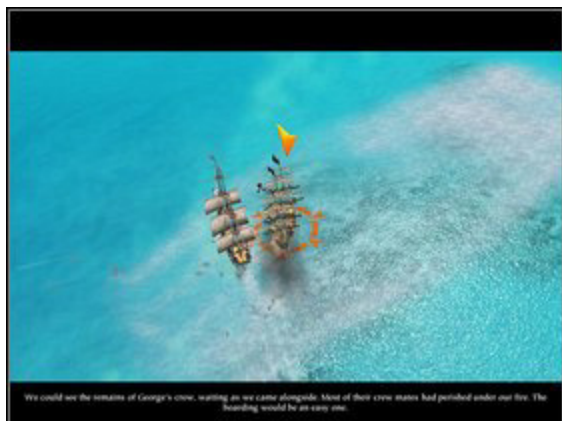
Na dobry początek jedna uwaga dotyczące gra oraz dobra rada:

- Ilość przeciwników na danej mapie zależy od wybranego rodzaju trudności na początku zabawy, podobnie uszkodzeń czynionych przez armaty na okrętach.
- Kupuj zawsze w sklepie napój leczniczy i proszek voodoo, który zatrzyma na moment Twoich wrogów. Do walki na wodzie przyda się Przynęta na Krakena i zestawy do naprawy kadłuba oraz żagli.

W a l k a n a m o r z u



Walka na morzu to ważna część życia każdego pirata. Nim nastąpi abordaż, trzeba jednak sprawić, aby przeciwnik zatrzymał się, czyli zniszczyć mu żagle. Dokonuje się tego poprzez ostrzeliwanie działami przeciwnika. Niestety, ma on brzydki zwyczaj odpowiadania ogniem na ogień, więc nie podpływamy do niego równolegle (bokiem), a staramy się zbliżyć dziobem w kierunku jego burty. Gdy odda salwę, gwałtownie skręcamy w kierunku, w jakim się udaje i oddajemy swoją salwę.



Należy zauważyć, że po każdej salwie kilku członków załogi może znaleźć się w wodzie. Można ich pozostawić na łup rekinom lub też zabrać na pokład – wówczas należy przepłynąć po nich. Podobnie rzecz się ma z ekwipunkiem, który wypada z ostrzeliwanej jednostki. Gdy przeciwnik jest już uziemiony, nic prostszego, jak podpłynąć do niego burta w burtę i opuścić wszystkie żagle. Wówczas przechodzimy do walki wręcz.

W a l k a w r ę c z



Walka wręcz to prawdziwy test męstwa. Jednak nie jest męczyzną głupiec, który tylko uderza i nie broni się. Dlatego po zadaniu kilku ciosów należy się cofnąć i zablokować ciosy przeciwnika, a gdy ten zmęczy się – atakujemy znowu. Gdy dokonujemy abordażu, najważniejszy jest kapitan wrogiej jednostki – jego pokonanie równe jest zdobyciu statku. Nasi ludzie zajmują się resztą załogi – można ich wspomóc, wówczas oni pomogą swym kompanom.



Jeśli zaś chodzi o walkę na lądzie, tu często zdarzyć się może, że przeciwników jest więcej. Nie ma co udawać bohatera, tylko zająć dogodną pozycję, a więc stanąć tak, by mógł atakować nas tylko jeden. Dobrym przykładem wejście w zaułek lub też obrona w drzwiach. Nie wahaj się atakować leżących – są wówczas całkowicie bezbronni!

Opis przejścia

R o z d z i a ł I - G u b e r n a t o r K i n g s t o n

Kapitanowie Czarnobrodego



Zaczynamy od pościgu za łajbą George'a, który zwędził coś czarnobrodemu. Stosując się do zasad zawartych w poradach, powinieneś zatrzymać go raz-dwa. Potem podpływamy i dokonujemy abordażu. Na okręcie walczy ledwie sześciu ludzi – możesz im wedle uznania lub też od razu rzucić na kolana George'a.

Do Jamestown pod fałszywą flagą



Teraz trzeba zdobyć angielską banderę. Okręt pojawia się jak na zawołanie, więc powtórka z rozrywki – pogoń, ostrzał - w tym miejscu możemy po raz pierwszy zebrać i użyć ekwipunek oraz uratować pierwszych marynarzy za burtą - abordaż. Kapitanem jest angielski oficer.



Po kolejnej animacji ruszamy naprawić okręt. Zbieramy ekwipunek i używamy go. Niestety, trafi się piratów, więc trzeba dać łupnia braciom w zbrodni. Tym razem nie będzie abordażu, a zatopienie salwami wrogiej jednostki. Potem kurs pod pełnymi żaglami do Kingston. Po drodze nie napotkamy żadnych przeciwników, choć jeśli ktoś chce, może pobłąkać się po bezkresnych wodach i szukać przeciwników.

W Kingston jako angielscy kupcy



Idziemy prościutko i widzimy trzech żołnierzy pod ścianą pałacu gubernatora. Scenka animowana, po czym schodzimy na dół, skręcamy w lewo i trafiamy na dwóch pijaczków w wojowniczym nastroju. Sangua pomoże w walce, więc nie powinna ona trwać długo.